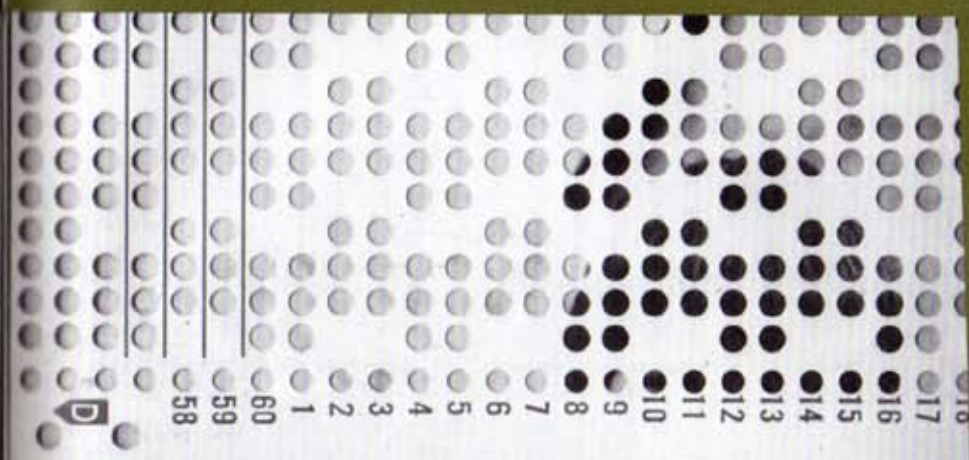
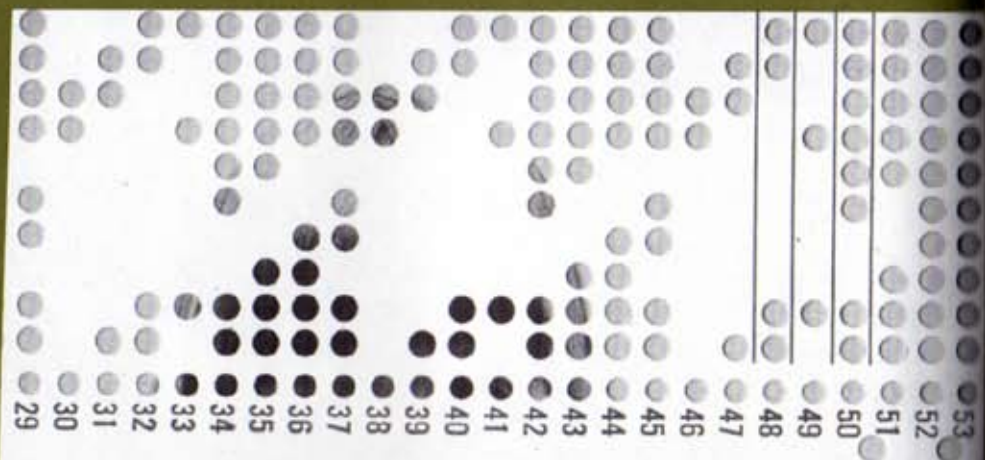


acar2

from artefact to actefact



Gelsomina von Hannah Wiesener und Magdalena Kohler

Bio Light

von Noa Lerner

Begriffspaar: «Zitronenpresse – Standby».

- Pick the color of the lamp you would like to have;
- plant the lamp in a flowerpot with soil;
- plug it into the electricity socket;
- switch on the light by pouring water into the pot.

Enlightening tips

The intensity of light depends on the amount of water you supply. This plant is not seasonal. There is no need to expose it to sunlight.

The Capture/Release Cup

von Noa Lerner

Begriffspaar: «Zitronenpresse – Standby».

A cup that captures sunlight and saves it for later use.

09:20 Morning, in hurry. Ray of light. I want it.

09:21 I capture it.

20:55 Coming home. I release it.

Mercado Music

von Karsten Eichstedt

Begriffspaar: «Hupe – Barcode».

Barcodes stellen einen unerschöpflichen Vorrat an digital codierten Samples dar. Ein Lesekopf mit adaptiver Sound-Engine lässt den Supermarkt zum Lo-Fi-Rave werden. Auf der Suche nach neuen Tracks wird das Sortiment durchforstet; zum Scratching und Pitchen werden die Helligkeitswerte auf die laufenden Tracks angewendet. Wer baut die beste Sequenz? Scan and jam!

Gelsomina

von Hannah Wiesener und Magdalena Kohler

entstanden ohne Begriffspaar.

Vom Stimmuster zum Strickmuster:

Im Mittelpunkt der interaktiven Installation **Gelsomina**

stehen die Auseinandersetzung mit der menschlichen Stimme, ihren verschiedenen Aufnahme- und Wiedergabetechniken sowie der Zusammenhang zwischen Stimme, Sprechen und Körper. In unserem Entwurf soll das Kommunizieren über die Kleidung in einer weiteren, einer akustischen Ebene deutlich gemacht werden, indem der Stoff, aus dem sich das Kleidungsstück zusammensetzt, selber zum Aufnahmemedium der Stimme wird. Dadurch werden die Charakteristika der Stimmelmelodie eines jeden Einzelnen in den verschiedenen Ausprägungen des Strickmusters sichtbar und damit die gestalterische Qualität der Stimme visuell und haptisch neu erlebbar.

ID5 – Klasse Interaktive Systeme

Die Arbeit in unserer Projektgruppe entwickelte sich aus der Produktgestaltung und dem Industrial Design. Dabei wurde das Gestalten von Objekten durch das Gestalten von Interaktionen abgelöst. Auch wenn der Umgang mit und die Nutzung von Produkten im Design immer eine wichtige Rolle spielte, erlaubte das Auftauchen von Computern und computerisierten Produkten erstmals, das Interface und die Dramaturgie der Interaktion isoliert zu betrachten.

Anhand der folgenden Projekte versuchen wir, eine sprachliche und gestalterische Begrifflichkeit zur Beschreibung und Entwicklung interaktiver Systeme zu erarbeiten. Die Projekte selbst bilden dabei die Interaktion mit Produkten ab – gleichgültig, ob es sich dabei um Hardware oder Software handelt.

Prof. Burkhard Schmitz

Gastprof. Frank Fietzek

Dipl.-Des. Hermann Wolfram Klöckner

Dipl.-Des. Robert Laux

Dipl.-Des. Sandra Wagenstetter